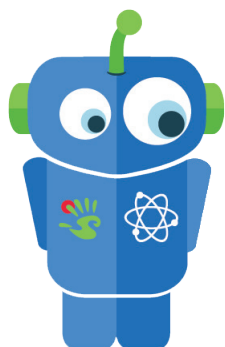


Våra utbildningar våren 2018

Hands-On Programming



Förskola

Åk F-3

Åk 4-6

Åk 7-9

Fritids

"Kom igång Workshops"

Programmering i förskolan

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar och lekar tillsammans med barn i förskolan. Du får tips och ideér om hur du tillsammans med barnen kan utforska den digitala världen. Workshopen innehåller laborativa övningar och lekar med roboten Blue-Bot samt vår nya favorit Ozobot.

Robotar i undervisningen för åk F-5

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar och lekar tillsammans med dina elever. Efter kursen kommer du att kunna arbeta praktiskt med enkla robotar för att nå de nya målen i matematik och teknik. Workshopen innehåller laborativa övningar och lektionsupplägg med roboten Blue-Bot samt vår nya favorit Ozobot.

Kom igång med micro:bit

Målet med denna workshop är att du ska få en grundläggande förståelse för programmering och datalogiskt tänkande samt att du kan utföra analoga övningar tillsammans med dina elever. Efter kursen kommer du att kunna arbeta praktiskt med micro:bit för att nå de nya målen i matematik och teknik. Workshopen innehåller laborativa övningar och lektionsupplägg.

"Programmera mera"

Fördjupning micro:bit

Blir du omkörd av dina elever? Då är det dags att öka tempot! I denna workshop får du testa nya spännande experiment och lära dig mer om sensorer, servos och andra tillbehör för micro:bit. Efter kursen är du redo att ge eleverna nya utmaningar i klassrummet! Workshopen vänder sig till dig som redan har grundläggande programmeringskunskap.

Lär dig koda robotar med Swift Playgrounds

I denna workshop introduceras du i Swift – ett kraftfullt programmeringsspråk från Apple som proffsen använder för att bygga dagens populäraste appar. Vi går igenom grunderna i Swift och du får bekanta dig med robotarna Sphero och Dash. Efter kursen har du fått ökad förståelse för olika blockprogrammeringsspråk och är redo för att arbeta med kod i klassrummet.

Varje kurstillfälle inleds med en inspirationsföreläsning. Därefter följer en introduktion till programmering samt övningar i analog programmering och datalogiskt tänkande. Workshopen avslutas med utvärdering och återkoppling.

Kursen genomförs på 3 eller 6 timmar och då den inkluderar många praktiska övningar rekommenderar vi att lämpligt antal deltagare är max 20 st.

Workshopen förläggs till den egna skolan/enheten om inte annat önskas.

Hands-On Science tillhandahåller workshopledare, material samt produkter under kurstillfället. Kunden står för teknisk utrustning så som datorer, iPads etc.

Vill du ha en workshop anpassad till din verksamhet?

Digitalisering

Varför satsar regeringen på stärkt digital kompetens i skolan? Programmering är viktiga komponenter i matematik- och teknikundervisningen. Vill ni skraddarsy en utbildning för er skola, kommun eller enhet? Vi anpassar innehållet efter ert behov.

Exempel på innehåll i en skraddarsydd utbildning:

- Hur kan skolan eller förskolan arbeta med programmering som ett verktyg i alla ämnen?
- Hur fungerar enkla robotar som t.ex. Bee-Bot, Dash, Ozobot eller Sphero?
- Skapa digitala berättelser eller miljöer med Makey Makey.
- Gör roliga experiment med mikrodatorer som t.ex. micro:bit.
- Hur kan robotar integreras i undervisningen?
- Praktiska övningar kopplade till målgrupp och ämne/kursplan.

Vårt mål är att visa hur man på ett praktiskt sätt kan använda programmering i skola och förskola. Våra workshops är verksamhetsnära och anpassas efter deltagarnas förkunskaper. De praktiska övningarna är ämnesintegrerade och kopplade till de styrdokument som åligger skola och förskola.

Kostnad

Kontakta oss
för offert.

Kursansvarig
Sofia Winerdal
070-000 94 79
sofia@hos.se

Lärande

Nyfikenhet

Kreativitet

Framtid

Programmering på schemat - anta utmaningen!



HANDS-ON
SCIENCE

www.hos.se ● 08-564 714 42